Log. Varia. 4005

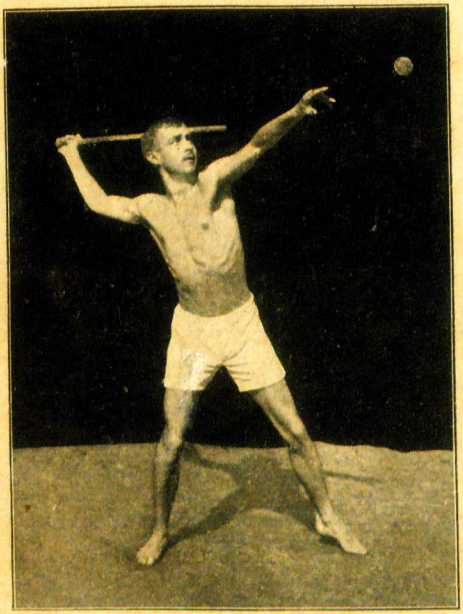
Schweizerische Vereinigung für Jugendspiel und Wandern

I.

J. Steinemann

Das Schlagballspiel

o. E.



Bern — Verlag von A. Francke — 1912

Log. var. 4005

V. Studer

796.3411

Schweizerische Vereinigung für Jugendspiel
und Wandern.

Kleine Schriften zur Verbreitung von Wettspielen
und volkstümlichen Übungen

1. Bändchen

Das Schlagballspiel

ohne Einschenker

Eine Anleitung für Lehrer und Schüler

Jakob

Bearbeitet von
J. Steinemann
Gymn.-Turnlehrer

unter Verwendung der Regeln des
„Zentralausschusses für Volks- und Jugendspiele"

Bern — Verlag von A. Francke — 1912

Sog. vol. 4005

d) das Fangen (Regel 25 und 26) 45
e) das Aushungern (Regel 27) 46
f) der Malwechsel (Regel 28 und 29) . . . 46
XII. Wertung und Buchführung 47
XIII. Schiedsrichter 49
XIV. Besondere Anweisungen für Schiedsrichter . 50

Benützt wurden:

1. Schlagball ohne Einschenker. Heft 3 der Spielregeln des techn. Ausschusses.
2. Turnen und Spiel, von Ernst Strohmeyer.
3. „Körper und Geist“ Nr. 24, 20. Jahrgang und Nr. 2, 21. Jahrgang.

Zur Einführung.

Mit dem vorliegenden Büchlein eröffnet die „Schweiz. Vereinigung für Jugendspiel und Wandern“ eine Reihe von Arbeiten, die bestimmt sind, der weitesten Verbreitung von Wettspielen und volkstümlichen Übungen zu dienen. Unsere amtlichen Turnvorschriften, die „Schweizerische Turnschule“ und die „Turnanleitung für den Vorunterricht und die Rekrutenschulen“, bilden wohl für Bestrebungen auf diesem Gebiet eine wertvolle Grundlage, lassen aber der privaten Unternehmung noch grossen Spielraum. Die S. V. J. W. erachtet es deshalb als in ihrer Aufgabe liegend, der drohenden Zersplitterung vorzubeugen und durch Veröffentlichung ausführlicher Anleitungen mit fester Fassung der Spielregeln der neuerwachten Bewegung sichere Bahnen zu weisen.

Pro patria est dum ludere videmur. Für's Vaterland ist's, wenn wir zu spielen scheinen. So trösteten sich schon die berechnenden Römer, wenn etwa Zweifel am Wert der Spiele in ihnen aufstiegen. Auch heute noch bedarf das Spielen bei vielen Lehrern und sehr vielen Laien einer Rechtfertigung. Sie reden vom „Nur spielen“ und stellen als Gegensatz „Turnen“ daneben und wissen nicht, *dass das*

Kind gar nie energischer arbeitet, als wenn es spielt. Wer das nicht glauben will, probiere mal ehrlich, beobachte genau und vergleiche die Ergebnisse mit den Forderungen der Physiologie der Leibesübungen.*

Allerdings darf der Lehrer beim Spiel nicht bloss die Rolle des Zuschauers übernehmen und von Regelwerk und Spielgang nichts verstehen. Nicht selten sieht man, dass er einfach einen Fussball unter die Schar wirft mit den Worten: Da spielt! So ist es nicht gemeint. Der Lehrer muss Spielleiter, Schiedsrichter und unter Umständen auch Mitspieler sein.

Über die unterhaltenden, scherzartigen Einzelkampfspiele hinaus erziehe er die Jugend zu kräftigen, ernsten Parteikampfspielen, als deren vornehmstes und feinstes das Schlagballspiel ohne Einschenker gelten darf. In seinen einfachern Formen ist es überall volkstümlich, zu einem unübertroffenen, komplizierten Parteikampfspiel ist es erst durch Oberlehrer Dr. Hermann Schnell in

* „Physiologie der Leibesübungen" u. „Unser Körper" von Prof. Dr. F. A. Schmidt. „Bedeutung der Leibesübungen für die gesunde Entwicklung des Körpers" von Dr. H. Bluntschli. „Physiologie des exercices du corps" Dr. F. Lagrange.

Altona ausgestaltet worden. Trotz der grossen Anzahl von Regeln ist sein Aufbau so klar und und alle Regeln so leicht verständlich, dass Schüler im 11. und 12. Altersjahr es durchaus beherrschen können, wenn auch das Eindringen in alle Feinheiten der Spieltechnik und -taktik ältern Jahrgängen vorbehalten bleibt.

I. Spielgedanke und Grundlagen des Spiels.

Dem Schlagball ohne Einschenker liegt folgender Hergang aus dem Kriegsleben als *Spielgedanke* zugrunde:

Ein Volk ist im Besitze eines Landes. Ein feindliches Volk greift das Land von aussen her an und versucht, mit möglichst vielen Kriegern das besetzte Land zu durchstreifen und wieder in sein eigenes Land zurückzukehren.

Daraus ergeben sich folgende *Grundlagen:* Das Spielfeld gehört einzig und allein den *Verteidigern,* genannt *Fangpartei.* Sobald Spieler der *Angreifer,* der *Schlagpartei,* sich darauf befinden, sind sie in Gefahr. Der Kampf muss in aller Form von jedem einzelnen Spieler der Schlagpartei dadurch eröffnet werden, dass er den Ball — gleichsam

den Fehdehandschuh — dem Feinde vor die Füsse wirft, bezw. schlägt. Der Angreifer führt den Angriff nur mit den Füssen durch, d. h. er durchläuft das feindliche Feld bis zu dessen Ausgang, dem *Laufmal*, und kehrt wieder in sein Lager, das *Schlagmal*, zurück; dadurch erwirbt er sich das Recht zu neuem Angriff (Schlag und Lauf).

Dem Verteidiger dient der hinausgeschlagene Ball als Waffe. Er sucht seinen Gegner zu überwinden und selber Angreifer zu werden:

1. Durch einen Treffwurf,
2. „ Wegtreiben über die Seitengrenze oder neben das Laufmal,
3. Durch Aushungern.

II. Das Spielfeld.

Das Spielfeld ist ein Rechteck, ungefähr doppelt so lang als breit. Die Länge richtet sich nach der Schlagtüchtigkeit der Spieler; die besten Spieler sollen den Ball über die jenseitige Grenze hinausschlagen können. Für Volksschüler genügen meist 40—45 m Länge bei 20 m Breite. Für ältere Schüler und Erwachsene, sowie für Wettspiele sollen 50 m auf 25 m abgemessen werden. Die Ecken des Spielfeldes und die Mitte der Langseiten werden

durch Fähnchen, die 4 Grenzlinien durch Einritzen in den Boden, durch Kalklinien oder durch ein weisses Band bezeichnet.

Die Regeln des „Zentralausschusses für Volks und Jugendspiele“ schreiben für Wettspiele vor: Das Spielfeld ist ein Rechteck von 25 m Breite und 60 m Länge. Das Laufmal wird bezeichnet durch zwei starke Pfähle, welche in einem Abstande von 10 m vor der Mitte der hintern Grenze des Spielfeldes errichtet sind. Diese Pfosten sollen etwa 1,50 m über dem Boden messen und 2 m von einander entfernt stehen.

Gegen diese Vorschrift lassen sich verschiedene Einwände vorbringen:

1. Das Einrammen der Pfähle gestaltet sich bei manchen Bodenverhältnissen sehr schwierig. Die Pfähle werden beständig hin und her-, wohl auch gar ausgerissen und stören das Spiel.
2. Sie werden, wenn sie nicht sehr solid sind, leicht zerbrochen.
3. Ihre Anschaffung kostet allein soviel, wie die der übrigen Geräte zusammen.
4. Sie können durch eine andere Einrichtung ersetzt werden, ohne dass der Charakter des Spieles beeinflusst wird.

Folgende z. T. abweichende Einrichtungen des Spielfeldes haben sich als durchaus praktisch bewährt:

1. *Das Schlagmal.* Ausserhalb des Spielfeld-Rechteckes erstreckt sich vor einer der Schmalseiten das *Schlagmal*, nach hinten zu unbe-

grenzt. Seine vordere Grenzlinie, die Schlagmallinie, ist nach beiden Seiten, also über die Ecken des Spielfeldes hinaus verlängert zu denken. — In der Mitte der Schlagmallinie wird der *Schlägerstand* durch zwei Fähnchen bezeichnet, die 6 m von einander entfernt stehen.

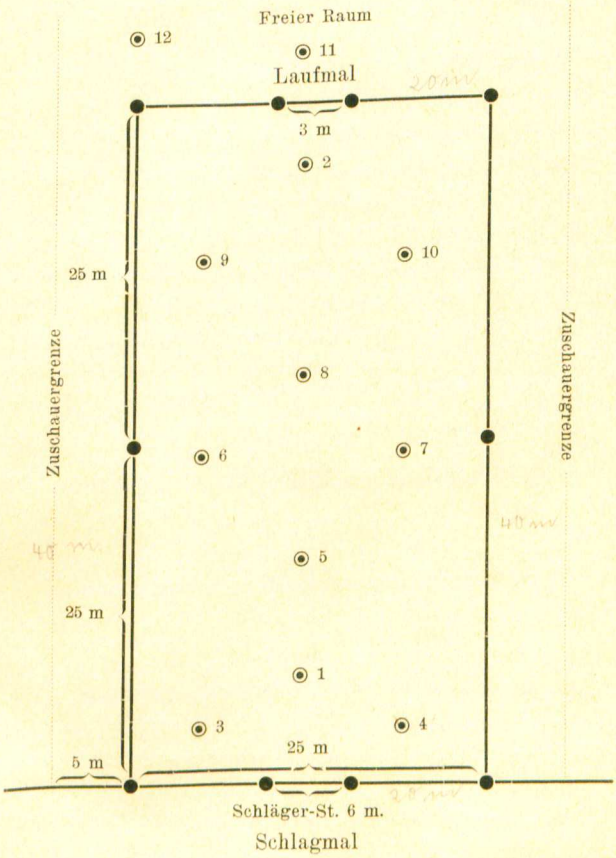
2. *Das Laufmal.* In der Mitte der andern Schmalseite des Spielfeldes befindet sich das *Laufmal*; es wird durch zwei Fähnchen bezeichnet, die 3 m von einander entfernt stehen. Die hintere Grenzlinie deckt sich mit der Laufmallinie. (Siehe nebenstehende Figur).

Anmerkung. Wo die Platzverhältnisse es erlauben, ist bei der Anlegung des Spielfeldes Rücksicht auf Sonnenstand und Windrichtung zu nehmen. Für das Fassen des Balles ist eine seitliche Beleuchtung, für das Schlagen Wind von hinten günstiger.

III. Die Spielgeräte.

Der Schlagball besteht aus einem dickwandigen Gummiballe, der mit Leder umnäht ist; der Raum zwischen dem Leder und dem hohlen (nicht massiven!) Gummiballe soll mit Krollhaar gut ausgefüllt sein. Das Gewicht beträgt etwa 80 g, der Durchmesser 7 cm, Preis 2. 50 — 3. 00 Fr.

Anmerkung. Vierteilige Lederüberzüge sind zweiteiligen vorzuziehen, da der Ball länger die runde Form behält.


Freier Raum
12
11
Laufmal
3 m
2
25 m
9
10
Zuschauergrenze
Zuschauergrenze
8
6
7
5
25 m
1
3
4
5 m
25 m
Schläger-St. 6 m.
Schlagmal

Bälle ohne Gummiballeinlage nur mit Haarfüllung, verlieren ihre Form sehr rasch.

Das Schlagholz hat einen kreisrunden Querschnitt, dessen Durchmesser höchstens 3 cm am Schlagende betragen darf. Die Länge des Schlagholzes darf 120 cm nicht überschreiten. Das Griffende kann etwas dünner und mit Handschlinge oder Endknauf versehen sein. Jeder Spieler darf sein eigenes Schlagholz benutzen, falls es den obigen Bestimmungen entspricht. Preis 2.50—3.00 Fr.

Anmerkung. Für jüngere oder schwächere Schüler genügt eine Länge von 60—80 cm. Gewandtere, kräftigere Leute benutzen am besten Schläger von 90—120 cm Länge bei einer Dicke von $2^1/_2$—3 cm.

1.

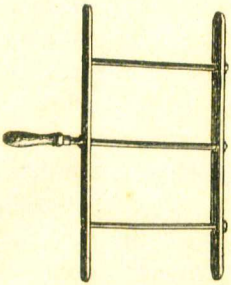
2.

3.

1. Form, gleichmässig stark. 2. Form, Schlag-Ende etwas stärker. 3. Form, keulenförmig geschweift.

Die Fähnchen sollen etwa 1,5 m hoch und unten mit Eisenspitze oder Fuss versehen sein.

Am obern Teil wird ein Ende von 25 cm Länge von Fahnentuch frei gelassen, damit dieses beim Einstecken der Fähnchen weniger zerrissen werde.



Der Haspel zum Aufwinden des weissen Bandes, das man bei Wettspielen zur Abgrenzung des Platzes benützt, besteht aus einem leichten viereckigen Gestell aus Schmiedeisen, das sich um eine Achse dreht.

Im Grenzband werden bei den entsprechenden Massen kleine Eisenringe eingeknüpft, durch die hindurch die Eckfähnchen und Mittelfähnchen usw. gesteckt werden können.

IV. Die Fertigkeiten (Technik) des Spiels.

Was die Freude am Schlagballspiel anfangs herabdrückt und seine Einführung erschwert, das sind die schlechten Leistungen der Spieler im Schlagen, Fangen und Werfen. Diese Fertigkeiten müssen durch besondere Übungen und durch das Spiel selber erworben werden.

a) Das Einschenken und Schlagen.

(Vergl. das Titelbild.)

Der Schläger schenkt sich den Ball selber ein; während die gewandtere Hand zum Schlagen ausholt, wirft ihn die andere hoch. Da der Schlag am wuchtigsten wirkt, wenn das untere Ende des Schlagholzes trifft, muss der Ball nicht senkrecht, sondern etwas schräg auswärts aufgeworfen werden. Das Gefühl für sicheres Treffen entwickelt sich rascher, wenn der Ball nicht zu hoch — nicht viel über Kopfhöhe — aufgeworfen wird.

Die Art, den Ball zu schlagen ist sehr verschieden. Das Ausholen mit gestrecktem Arm nach hinten und unten und Schlagen mit gestrecktem Arm ist wohl leicht auszuführen, trägt aber nicht sehr weit. Zu einem Schlage, der über die Laufmallinie hinaus gehen soll (Weitball), muss kräftiger ausgeholt werden. Der Arm ist beim Ausholen leicht gebeugt und schwingt weit rückwärts. Der Schlag geht in der Regel von hinten schräg abwärts nach unten und weiter schräg aufwärts nach vorn und oben. Kräftige Schläger machen dabei meist eine ganze Drehung. Soll der Ball schräg aufwärts fliegen, so muss man ihn von unten her treffen, will man ihn aber glatt über den Boden wegjagen,

so muss man wagrecht ausholen oder ihn gar von oben treffen.

Bei *fortgesetzten Fehlschlägen* ist festzustellen, ob der Schlag über oder unter dem Ball vorbei geht. Oft kann man dem Mangel abhelfen, sobald man ihn entdeckt hat. Schlägt man z. B. über den Ball weg, so muss man entweder den Ball etwas höher aufwerfen oder rascher zuschlagen.

Man kann auch leicht versucht sein, dem Fehlschlagen durch Verwendung breiter Schlaghölzer abzuhelfen. Das wäre ein ganz verkehrtes Mittel. Allerdings werden die Spieler besser treffen, damit fällt aber der Antrieb dahin, dass sie sich im Schlagen ausbilden und zugleich geht dem Spiel ein Hauptreiz verloren, denn treffen kann jetzt jeder und weite Schläge sieht man keine mehr.

Zu *besondern Übungen im Schlagen* drängen sich die Spieler bald einmal selber herzu; da gilt es bloss, ihnen Gelegenheit zum Üben zu verschaffen, indem man z. B. vor Beginn des Spieles oder in Zwischenstunden Hölzer und Bälle in genügender Anzahl — für jeden Schüler ein Schlagholz, für je zwei einen Ball — zur Verfügung stellt.

In *Spielform als Grenzball* lässt sich das Schlagen auf langen Plätzen oder auf Strassen be-

sonders gut üben. Zwei Schläger stehen einander gegenüber; sie schlagen sich abwechselnd einen Ball zu. Hat A geschlagen, so sucht B zu fangen oder den Ball rasch aufzuheben. Jeder Spieler schlägt von der Stelle aus, wo er den Ball gefangen oder vom Boden aufgehoben hat. Für einen Spielgang hat er drei Versuche. Hat er nichts getroffen, so muss er den Ball dem Gegner übergeben. Hat er nur schwach getroffen, so darf er den Ball rasch aufheben, muss aber von der alten Stelle aus schlagen. Wer den Gegner bis ans Ende des Spielfeldes treibt und den Ball über ihn wegschlägt, hat gewonnen.

b) **Das Fangen.**

Der aus dem Mal herausgeschlagene Ball muss mit einer Hand gefangen werden. Von dieser Vorschrift gestatte man auch den kleinsten Schülern keine Ausnahme. *Hohe* Bälle fängt man mit Ristgriff (Handrücken dem Gesicht zugekehrt). Man achte darauf, dass der Ball nicht mit dem Handteller, sondern *zwischen Daumen und Fingern gefangen* werde, damit er nicht aus der Hand zurückprallt, ehe sie sich schliessen kann. Ganz niedrige Bälle sind besser mit Kammgriff zu fassen (Handrücken dem Boden zugekehrt).

Strenge halte man darauf, dass keiner zurückläuft, um einen Ball zu fangen, damit er nicht mit dem voreilenden Hintermann zusammenrennt. Einem Ball gehe man zum Fangen erst entgegen, wenn er den höchsten Punkt seiner Flugbahn erreicht hat und zu fallen beginnt.

Beim *Zuwerfen im Zusammenspielen* halte man auch bei vorzüglich eingeübten Spielern fest daran, dass mit *beiden Händen gefangen* werde, denn beim Fangen mit einer Hand liegt der Ball noch nicht wurfgerecht in der Hand.

c) Das Werfen.

Zum *Abwerfen* benütze man in der Regel einen sehr kräftigen *Schwungwurf*, bei dem es dem Gegner nicht möglich ist auszuweichen. Auf ganz kurze Entfernungen, besonders in der Nähe des Laufmals, lässt sich in überraschender Weise hie und da der *Schockwurf* (Wurf mit Schwung unten durch, wie er bei den Mädchen üblich ist) gebrauchen.

Beim *Zuwerfen* verwenden die Anfänger mit Vorliebe den Schockwurf; er ist aber in den meisten Fällen unvorteilhaft, denn erstens ist er langsam und zweitens unsicher. Beim *Zuwerfen* mit *Schwung-*

wurf wird nicht bloss Zeit gewonnen, sondern der Ball kann sicherer zugespielt und leichter gefasst werden. Das sind Momente, die sehr oft einen Spielgang entscheiden und darum die Spieler bestimmen sollen, in der Regel den Schwungwurf zu benützen.

d) Das Laufen.

Für diese Tätigkeit bringen die Schüler die beste Vorbereitung mit. Zur Verwendung kommt in erster Linie der Schnellauf und zwar in Verbindung mit so vielgestaltigen Bewegungen, wie Ausweichen, Drehen, plötzliches Halten, Hochspringen, Ballaufnehmen und -Fangen, dass das Spiel als eine vorzügliche Lauf- und Gewandtheitsschule gelten darf.

V. Die Kampfweise (Taktik) des Spiels.

a) Für den Angreifer.

Hauptabsicht des Angreifers muss sein, möglichst viele „Läufe" zu machen, d. h. wer geschlagen hat, muss versuchen, möglichst bald zum Laufmal und von dort wieder zurück ins Schlagmal zu gelangen. Die besten Vorbedingungen für das Laufen schafft der weite und hohe Schlag. Darum werden

die Schläger so verteilt, dass auf einen sehr guten Schläger wieder schwächere folgen. Grundsätzlich soll jeder Schläger den Ball über die Laufmallinie hinausschlagen wollen. Sichere Schläger dürfen unter Umständen den Ball nah über den Boden weg dorthin schlagen, wo kein Fänger steht. Eine Ausnahme vom starken Schlagen darf der letzte Schläger machen, wenn einige Läufer seiner Partei auf der Rückkehr nur noch wenige Schritte vom Schlagmal entfernt sind. Da ist es oft von Vorteil, den Ball nur mit schwachem Schlag ins Spielfeld zu treiben, weil dieser Schlag meist sicherer zu führen ist. Die harrenden Läufer gewinnen unterdessen das Mal. — Pflicht der Läufer ist es, stets den Ball im Auge zu behalten und dem Spiele aufmerksam zu folgen, jeden Augenblick zum Laufen bereit zu sein. Am sichersten läuft sich's dem hoch und weit geschlagenen oder geworfenen Ball entgegen. Wer vom Laufmal zurückkommt, passe also in erster Linie auf solche Bälle und vergaffe sich nicht ob des schönen Schlages. Aber auch vom Schlagmal aus ist das Laufen auf solche Bälle vorteilhaft. Ein guter Läufer kann zum Schlagmal gelangen, bevor ein gutgeschlagener Ball wurfbereit in den Händen des Gegners ist. Die herrlichste Gelegenheit zum Laufen verschafft jedoch

oft der Gegner selbst mit sog. Querbällen (Würfe quer über den Platz), die ihr Ziel verfehlen.

Sobald mehr als zwei Läufer an der Linie stehen, verteilen sie sich auf die beiden Seiten links und rechts vom Schlägerstand. Das Vorrücken gegen das Laufmal geschieht dann auf beiden Seiten gleichzeitig, einer sucht den andern zu unterstützen. Richtet der Gegner den Angriff deutlich nur auf eine Seite, so dringt der freie Läufer vor. Der Angegriffene weicht nicht sofort feig ins Schlagmal zurück, sondern versucht die ganze Angriffskraft des Gegners auf sich zu ziehen, um so seinem Freunde Luft zu schaffen. So wird das Vorrücken oft zu einem schleichenden Laufen, hier tastend, dort tastend und des Gegners Kreise störend, bis es einem Läufer gelingt, die Linie zu durchbrechen und sich im schnellsten Tempo zum Laufmal zu retten. Nichts ist verkehrter, als bei wenig günstiger Lage in stierem Lauf zum Laufmal dringen zu wollen. Nach dem Balle richtet sich die Bewegungsart. Ihn im Auge behalten, namentlich wenn er in den Händen der Gegner ist, bewahrt vor unangenehmen Überraschungen. Vor einem Treffwurf sucht man sich durch Ausweichen, Drehen, Hochspringen und Bücken zu retten. Sich

zu Boden zu werfen, um dem Treffwurf zu entgehen, ist unpraktisch, da man einmal am Boden liegend, rettungslos verloren ist, wenn der Gegner statt des Wurfes nur eine Scheinbewegung ausführt.

Hat die Schlagpartei erst einmal einen Spieler beim Laufmal, dann ist die Sache schon halb gewonnen. Denn nun hilft dieser Läufer durch seine Versuche wieder zum Schlagmal zu gelangen, auch seinen Freunden, die von dorther kommen. Die Aufmerksamkeit der Verteidiger wird dadurch noch mehr geteilt. Die Rückkehr zum Schlagmal bewerkstellige man in schnellstem Laufe, auch wenn der Ball vielleicht noch weit weg ist.

b) Für den Verteidiger.

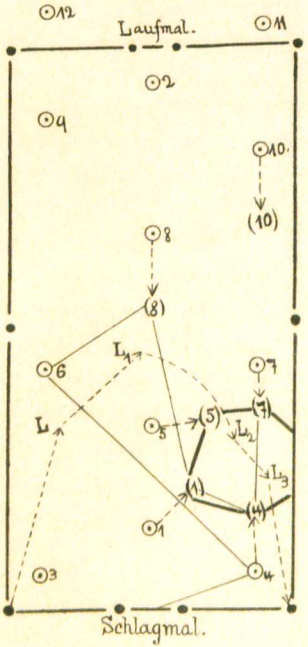
Nicht so einfach wie für den Angreifer, sind die Verhältnisse für den Verteidiger. Sein erstes Ziel muss sein, keinen Läufer „durchzulassen". Besonders wenn schlecht geschlagen wird, ist dies durch geschicktes Zusammenspiel noch leicht zu erreichen. Von hinten nach vorn wird der Ball hin und her geschickt, bis der Gegner ins Schlagmal gewichen ist.

Hat ein Läufer die Linie der vordersten Fänger durchbrochen, dann gilt es, ihn zu stellen, bevor er das Laufmal erreicht. Der Ball wird so-

fort über den Läufer hinweg oder an ihm vorbei gegen das Laufmal dem nächsten Fänger zugespielt. Und nun beginnt

das Einkreisen,

die wichtigste und schwierigste Arbeit des Verteidigers. Da mit dem Ball in der Hand nicht gelaufen werden darf, muss der Ball allein rasch und sicher hin und hergeschickt werden. Von Anfang an muss man sich dabei merken, *dass man nur einen Läufer richtig umzingeln kann* und dass man von diesem nicht ablässt, bis er abgeworfen oder entschlüpft ist. Die beigegebene Zeichnung gibt ein Beispiel solchen Einkreisens, wie es in Hunderten von Variationen vorkommt.



Durch einen Schlag ist der Ball zu Nr. 4 hinübergerollt. Ein Läufer links vom Schlägerstand benützt den Augenblick zum Vorbrechen auf der linken Spielseite, Fänger 4 bemerkt es und schickt den Ball zu 6; unterdessen ist der Läufer bis zu L gelangt, er biegt nach rechts ab, seine Absicht ist immer noch, zum Laufmal zu gelangen. Da schickt 6 den Ball zu (8), der sich genähert hat. Der Läufer ist bis L^1 gekommen und sieht ein, dass ein Durchbrechen gegen das Laufmal nicht möglich ist, denn schon hat sich auch (10) genähert. Er entschliesst sich zur Umkehr; Nr. (8) wirft den Ball zu (1), der auch her beigeeilt ist, Nrn. (4), (5) und (7) sind ebenfalls in die Nähe gerückt und damit ist der Kreis geschlossen, denn wenn der Läufer über die Grenze ginge, hätte er das Spiel erst recht verloren. Er verlässt sich auf seine Geschicklichkeit im Ausweichen und eilt auf die Lücke zwischen 4 und der Seitengrenze zu. Nr. (1) wirft den Ball zu (4). Dieser überlegt: Treff' ich, so ist's gut. Treff' ich nicht, dann fliegt der Ball zu Nr. (7). Er wirft also; aber mit raschem Ruck im Kreuz weicht der Läufer aus; Nr. (7) fasst allerdings den Ball, aber unterdessen hat der Läufer das Schlagmal gewonnen und sein Lauf gilt. (Vergl. Regel 16.)

Noch einige kleinere Regeln muss sich der Verteidiger merken. Vor allem muss er sich hüten, auf grosse Entfernungen den Treffwurf zu wagen; er geht in der Regel fehl. Höchstens darf man in der Nähe des Schlagmales der Längsrichtung des Spielfeldes nach auf einen Läufer werfen, der vom Laufmal zurück zum Schlagmal eilt, weil bei einem Fehlwurf der Ball ins Schlagmal geht. Muss dagegen der Läufer erst noch zum Laufmal, dann ist der Wurf trotz gleichgünstiger Verhältnisse nicht zu wagen, weil nach einem allfälligen Fehlwurf der Läufer nicht mehr zum Laufmal zu gehen braucht. (Vergl. Regel 16.)

Von den gefehlten Treffwürfen sind die Würfe quer über den Platz (Querbälle) die schlimmsten. Da rollt der Ball meist weit weg und unterdessen bringt die Schlagpartei eine Menge Läufer heim. Darum keine Querbälle! und mag die Lage oft noch so verlockend sein.

Eine schwächliche und zugleich meist erfolglose Taktik liegt in dem Verfahren, den Ball nach jedem Schlage so bald als möglich ins Schlagmal zu befördern. Nur in einem Fall ist sie angezeigt, nämlich dann, wenn die Schlagpartei bloss noch einen oder zwei Schläger im Mal hat und keine

Läufer auf der Rückkehr in der Nähe des Schlagmals sind.

VI. Vorbereitende Spiele für Schlagball.

Der Ausbildung im Fangen und Werfen dient besonders der Jägerball oder Mordball.

a) Jägerball als Einzelkampfspiel.

Siehe Schweizerische Turnschule Seite 208 oder Anleitung für das Knabenturnen Seite 73.

b) Jägerball als Parteikampfspiel.

Die für das Einzelkampfspiel geltenden Bestimmungen erleiden folgende Änderungen:

I. Form: Das *Spielfeld*, ein Rechteck von ca. 15 × 30 m wird in zwei Hälften zerlegt.

I. Feld	II. Feld
½ Blau-Jäger ½ Rot-Wild	½ Rot-Jäger ½ Blau-Wild

Bildung der Parteien: 20—40 Schüler sind in zwei gleichstarke Parteien geteilt und mit verschiedenen Abzeichen (blaues und rotes Armband) ver-

sehen. Die blaue Partei schickt die eine Hälfte (alle Ungeraden) ihrer Spieler als Jäger in das I. Feld, die andere Hälfte (alle Geraden) als Wild in das II. Feld. Umgekehrt verfährt die rote Partei. Sie schickt die eine Hälfte als Wild in das I. und die andere Hälfte als Jäger in das II. Feld.

Spielverlauf: In jeder Spielfeldhälfte arbeiten die Parteien selbständig nach den Regeln des Jägerballs mit folgenden Änderungen:

1. Schon zu Beginn darf nicht mit dem Ball gelaufen werden.
2. Wer getroffen worden ist, verlässt das Spielfeld und beteiligt sich am raschen Herschaffen des Balles ausserhalb dem Spielfeld.
3. Der Kampf wird fortgesetzt, bis in der einen Spielfeldhälfte alles Wild abgeworfen ist, was mit dem lauten Ruf: Fertig! gemeldet wird.
4. Wird der Kampf in beiden Spielfeldern im gleichen Augenblick fertig, dann ist der Spielgang unentschieden.
5. Ist im Augenblick, wo von der einen Spielfeldhälfte der Ruf: Fertig! ertönt, im andern Spielfeld noch Wild vorhanden, so hat die Partei, der das Wild angehört, mit ebensoviel Punkten gesiegt, als das Wild Köpfe zählt.

6. Bei einem zweiten Spielgang werden in den Spielfeldern die Rollen getauscht.
7. Zur Entscheidung eines endgültigen Sieges braucht es eine gerade Anzahl von Spielgängen.

II. Form: Das Spielfeld ist ein Quadrat.

Aus der Spielabteilung werden zwei Parteien gebildet und mit Abzeichen versehen. Regeln:

1. Schon zu Beginn darf mit dem Ball in Hand nicht gelaufen werden.
2. Wer getroffen worden ist, spielt einfach weiter.
3. Jeder Treffwurf zählt für die Partei der Jäger einen Punkt, jeder Fehlwurf bringt der Partei des Wildes einen Punkt.
4. Ein Spielgang ist beendet, sobald die eine Partei zehn Punkte hat. Die Rollen werden hierauf gewechselt.
5. Die Punkte der einzelnen Spielgänge werden von jeder Partei addiert. Zur Entscheidung eines endgültigen Sieges braucht es eine gerade Anzahl von Spielgängen.

III. Form: Spielfeld und Parteibildung wie bei II. Regeln:

1. und 2. wie bei II.
3. Nur die Treffwürfe werden gezählt, je mit 1 Punkt.

4. Ein Spielgang dauert 5 Minuten, nach dieser Zeit werden die Rollen gewechselt.

VII. Erleichterungen und Schwierigkeitsstufen für die Einübung des Spiels.

Als unwesentlich für den Charakter des Schlagballspieles darf man die Bestimmungen über die Anzahl der Schläge für jeden Spieler und über die Art des Malwechsels bezeichnen. Bei der Einübung des Spieles ist es also möglich, in diesen Punkten Erleichterungen zu gewähren, die dem Spiel keinen Eintrag tun und auch die spätere Durchführung aller Regeln nicht erschweren.

a) Anzahl der Schläge.

Es besteht kein Hindernis, die Regel 1 dahin abzuändern, dass jedem Schläger zwei Schläge gestattet werden. Man kann diese Bestimmung nicht nur bei der ersten Einübung anwenden, sondern auch später, wenn z. B. jede Partei bloss 4—5 Spieler zählt. Bei 6—9 Spielern auf jeder Seite kann man unter Umständen dem letzten Schläger (vor dem Aushungern) 2 oder 3 Schläge zuerkennen.

b) Malwechsel.

I. Stufe. Jeder Malwechsel vollzieht sich ohne Abwerfen. Es empfiehlt sich anfangs längere Zeit nach dieser Vorschrift zu spielen, bis die Hauptregeln sicher sitzen. Um die Spieler zu raschem Wechseln zu erziehen, mache man der neu ins Schlagmal einrückenden Partei verständlich, dass es für sie von Vorteil ist, mit Schlagen zu beginnen, bevor die Fangpartei ihr Feld besetzt hat.

II. Stufe. Malwechsel mit Abwerfen erfolgt nach einem Treffwurf. Dabei ist besonders auf die Regeln 23 und 29 aufmerksam zu machen.

III. Stufe. Malwechsel mit Abwerfen erfolgt schliesslich ebenfalls bei strafbarem Überschreiten der Seitengrenze und der Laufmallinien. Neu zu beachten sind dann die Regeln 14 und 15.

c) Reihenfolge der Spieler beim Schlagen.

Regel 2 schreibt für das Schlagen eine bestimmte Reihenfolge der Spieler vor. Es lassen sich aber nicht nur die Übungsspiele, sondern auch Wettspiele recht gut ohne diese Vorschrift durchführen. Der Partei bleibt es dann überlassen, ihre Spieler im Schlagmal zu verwenden, wie sie will.

VIII. Einige Winke für die erstmalige Durchführung des Spiels.

Es kann sich beim ersten Versuch nicht darum handeln, den Spielern das grosse Regelwerk einprägen zu wollen. Ein Vorlesen aller Regeln wäre darum ganz gefehlt. Am besten verschafft sich der Lehrer vorher durch eingehendes Studium des Büchleins die nötige Klarheit über das ganze Spiel und beginnt mit den notwendigsten Erklärungen und Aufstellung der wichtigsten Regeln. Folgender Lehrgang möge als Beispiel dienen.

1. Die Parteien werden gebildet; die eine stellt sich im Schlagmal auf, die andere im Spielfeld ihr gegenüber, mit etwa 5 Schritt Abstand.
2. Das Spielfeld wird gezeigt, im besondern das Schlag- und Laufmal. Darauf wird der Spielgedanke erklärt, und hervorgehoben, dass das Spielfeld der Fangpartei gehört und jeder Schläger in Gefahr ist, sobald er sich hinaus begibt.
3. *Für die Schlagpartei:* Die Regeln 1, 3, 4 und 5 über das Schlagen und 6, 7, 8 und 10 über das Laufen werden bekannt gegeben.

4. *Für die Fangpartei:* Die Regeln 19 und 21 über das Abwerfen und Regel 25 über das Fangen werden kurz erklärt.
5. Die Klasse wird angefragt, ob einer etwas zu fragen habe.
6. Der Fangpartei wird ihre Aufstellung angewiesen.
7. Das Spiel wird eröffnet.

Im Verlauf des Spieles und späterer Spielübungen wird bei Gelegenheit neuer Schwierigkeiten die passende Regel genannt; dabei muss sich der Lehrer hüten, Streitfälle, für die das Regelheft genaue Bestimmungen bietet, nach eigenem Ermessen zu entscheiden. Es wird seinem Ansehen niemals schaden, wenn er vor Entscheidung des Falles die Anleitung konsultiert und so nach Gesetz Recht spricht. Für ältere Schüler, besonders in Mittelschulen und Seminarien wird sich die Erlernung aller Regeln in kürzerer Zeit durchführen lassen, wenn die Anleitung selber in ihren Händen ist. Im besondern dürften die Abschnitte über Wertung und Buchführung, über das Schiedsrichteramt und die Anweisung für Schiedsrichter für sie von erhöhtem Interesse sein, da sie bald in den Fall kommen, bei Übungsspielen und kleinen Wettspielen als Schiedsrichter zu amten.

IX. Die Spieler.

a) Die Bildung der Parteien. Zu einem Spiel gehören zwei Parteien mit je 6—12 Spielern. Bei grossen Abteilungen mit über 25 Spielern empfiehlt es sich, nachdem das Spiel eingeübt ist und wenn der Platz es erlaubt, zwei Spiele zu bilden, wobei die bessern Spieler dem einen, die schwächeren dem andern angehören.

Zu einem *Wettspiel* treten in der Regel auf jeder Seite 12 Spieler an. Stellt eine Partei nicht die volle Zahl, so ist die Gegenpartei nicht verpflichtet, Spieler auszuscheiden. Bei weniger als 9 Mann ist eine Partei nicht wettspielfähig. Eine nicht vollzählig angetretene Partei darf sich in der ersten halben Stunde vervollständigen, nachher nicht mehr. Ein Austausch von Spielern im Laufe des Spieles ist nicht statthaft.

Bei *Übungsspielen* bezeichnet der Lehrer oder wählt die Klasse zwei Führer. Durch das Los oder irgend ein ähnliches Verfahren* wird bestimmt,

* Sehr bequem ist folgendes Verfahren: Die beiden Spielführer treten einander mit etwa 2 Schritt Abstand gegenüber. Nun stellen sie einer nach dem andern abwechselnd einen Fuss vor den andern und nähern sich auf diese Weise. Wer seinen ganzen Fuss oder auch nur einen Teil davon in die zuletzt bleibende Lücke setzen kann, hat gewonnen.

welcher von beiden Führern mit Wählen beginnen darf. Ist dies geschehen, so rufen die Führer abwechselnd die ihnen passenden Spieler zu sich. Es ist von Vorteil, wenn die gleichen Spielmannschaften längere Zeit zusammen arbeiten.

Zur *Kennzeichnung der Parteien* genügen z. B. kurze Binden von blauem und rotem Fahnentuch, die um den Arm oder den Hals geschlungen werden.

b) *Die Aufstellung der Spieler.* (Vergl. Fig. Seite 11.) *Die Schlagpartei* besetzt das Schlagmal; ihre Spieler verteilen sich über die Breite der Grenzlinie, damit sie den ins Schlagmal zurückgeworfenen Ball aufhalten können.

Die Fangpartei verteilt ihre Spieler über das Spielfeld; je nach der Weite der Schläge muss sie ihre Aufstellung mehr schliessen oder auseinanderziehen, wobei die seitliche und hintere Grenze nicht bindend ist. Vergl. Seite 11. Den wichtigsten Posten hat der Fänger in der Mitte vor dem Schlägerstand inne. An Bedeutung nur wenig nach stehend ist die Stelle vor dem Laufmal. Dorthin gehört vor allem ein guter Fänger von ruhigem Temperament.

X. Spieldauer.

Bei Wettspielen beträgt die Spieldauer in der Regel eine Stunde. Die durch Unterbrechung ver-

loren gegangene Zeit ist der angesetzten Zeit zuzusetzen. — Die nachfolgenden Bestimmungen gelten nur bei vorheriger Abmachung:

Befindet sich bei Ablauf der Stunde gerade die Partei im Male, die zu Anfang Fangpartei war, so ruft der I. Schiedsrichter: „Letzter Gang“ und mit eintretendem Malwechsel hat das Spiel sein Ende erreicht, ob der Schiedsrichter abpfeift oder nicht. Befindet sich bei Ablauf der Stunde die ursprüngliche Schlagpartei im Male, so heisst es: „Vorlettzer Gang“. Die Fangpartei muss noch einmal zum Schlage kommen. Tritt dann wieder Malwechsel ein, so ist das Spiel zu Ende.

XI. Die Spielregeln.

a) Das Schlagen.

1. Jeder Spieler hat *einen* Schlag zu tun, bei jedem Umgange des Schlagens; er schenkt sich den Ball selbst ein.

2. Die Schläger schlagen in festbestimmter *Reihenfolge.* Wird die Partei vom Schlage abgebracht, so wird, wenn sie das Mal nachher wieder gewinnt, mit dem Schlagen dort in der Reihenfolge fortgefahren, wo man vorher stehen geblieben war. Wer nicht im Schlagmal ist, wenn die Reihe des Schlagens an ihn kommt, wird für dieses Mal übergangen, darf den Schlag also auch nicht nach-

holen. Jeder Wettspieler muss durch eine deutlich sichtbare Nummer kenntlich gemacht sein.

3. Ein Schlag wird ungültig:

a) wenn der Schläger nicht mit beiden Füssen im Schlagmal steht;

b) wenn der Schläger nicht aus dem durch zwei Fähnchen bezeichneten Schlägerstand schlägt;

c) wenn das Schlagholz dem Schläger aus der Hand fliegt, oder wenn es ihm beim Schlage zerbricht. Im letzteren Falle hat der Spieler das Recht zu einem zweiten Schlage;

d) wenn der Ball nach dem Schlage im Male zu Boden fällt oder wieder ins Mal zurückrollt;

Anmerkung: Ungültig ist der Ball auch, wenn er durch das Einschenken ins Spielfeld rollt, ohne vom Schlagholz berührt zu sein.

e) wenn der hinausgeschlagene Ball über eine Seitengrenze fliegt oder rollt (schiefer Ball), ohne vorher von einem Gegner berührt worden zu sein.

Ein Ball, der erst hinter der Laufmallinie über die (verlängert gedachte) Seitengrenze rollt oder fliegt, ist gültig.

4. Ungültige Bälle dürfen von den Gegnern abgefangen werden; doch ist es nicht gestattet, da-

rauf zu laufen, oder sie zum Abwerfen zu benützen. Ungültige Bälle müssen baldmöglichst ins Schlagmal zurückgeworfen werden.

5. Wird durch einen Schlag der Ball in der Luft frei hinter die Laufmallinie getrieben (Weitball), ohne vorher abgefangen oder berührt zu sein, so zählt er für die Schlagpartei einen Punkt.

Anmerkung: „Schiefe Bälle" sind von dieser Wertung ausgeschlossen (Vergl. 3ᵉ.).

b. Das Laufen.

6. Jeder Spieler muss sich das Recht zu einem neuen Schlage durch einen Lauf vom Schlag- zum Laufmal und zurück erwerben. Der Lauf gilt als vollendet, wenn der Spieler mit beiden Füssen in der Luft oder am Boden die Mallinie überschritten hat.

Jeder Lauf zählt einen Punkt, wenn er in demselben Spielgange, d. h. in einem nicht durch Malwechsel unterbrochenen Teile des Spieles vollendet wurde (vergl. 16 und 18). Der Spieler hat seinen Lauf mit lautem Ruf: Lauf! dem Schiedsrichter zu melden.

7. Der Lauf darf erst begonnen oder fortgesetzt werden, wenn der Ball durch einen gültigen Schlag aus dem Mal hinausbefördert, „im Spiel" ist.

Die Schläger, die bei einem ungültigen Schlage schon vorgelaufen sind, müssen auf den Platz zurückkehren, wo sie vor dem Schlage standen.

8. Ist der Ball durch einen gültigen Schlag in der Luft über die Schlagmallinie ins Spielfeld befördert, so ist er „im Spiel" („draussen") und gehört der Fangpartei. Wird er von der Fangpartei ins Mal zurückgeschafft und hat in der Luft oder am Boden die Schlagmalgrenze oder deren seitliche Verlängerung überschritten, so ist er „ausser Spiel" („drinnen") und gehört der Schlagpartei.

Anmerkung: Wenn der Ball ins Schlagmal geworfen wird und an einem Fähnchen, einem Spieler, einem Schlagholz u. a. m. abprallt, und ins Spielfeld fliegt oder rollt, so ist er doch nicht „im Spiel".

Sobald der Ball „ausser Spiel" ist, muss jeder Läufer, wo er sich gerade befindet, sofort seinen Lauf unterbrechen.

Im gegebenen Augenblick muss der Schiedsrichter abpfeifen — 1 kurzer Pfiff. — Bei Übungsspielen rufen die Mitspieler laut „Halt";

Läufer, die trotzdem weiter laufen oder springen, müssen zur Stelle zurückkehren, wo sie sich nach Ansicht der Schiedsrichters befanden, als „Halt" gepfiffen wurde.

9. Ist der Ball verloren, so unterbrechen die Läufer ihren Lauf auf ein lautes „Halt" des Schieds-

richters. Dieser bestimmt durch einen Pfiff, wann das Spiel wieder zu eröffnen ist.

Die Pflicht, den Ball zu suchen, fällt im Schlagmale der Schlagpartei, draussen im Spielfelde der Fangpartei zu.

Anmerkung: Die Zuschauer sind besonders anzuweisen, einen nach aussen rollenden oder fliegenden *Ball nicht anzuhalten, den Spielern aber rechtzeitig Platz zu machen.* Nach hinten sollte der Spielplatz am besten ganz, wenigstens aber 15—20 m weit durchaus frei von Zuschauern gehalten werden.

10. Ein angefangener Lauf braucht nicht notwendig zu Ende geführt zu werden, sondern kann wiederholt versucht und auch durch „Halt" unterbrochen werden. Gültig wird der Lauf erst dann, wenn die volle Strecke zum Laufmal hin und zurück (entweder auf einmal oder in Absätzen) durchmessen ist. Eine bestimmte Laufbahn ist nicht vorgeschrieben; vielmehr kann man innerhalb des Spielfeldes laufen, wo man will.

11. *Überschreitet* ein Läufer beim I. Vordringen zum Laufmal *die Laufmallinie* mit beiden Füssen ausserhalb des Laufmals, so ist seine Partei ab. Hat er dagegen einmal das Laufmal passiert, so kann er sich dahinter frei bewegen und auf dem Rückwege die Laufmallinie an irgendeiner Stelle und so oft es ihm beliebt überschreiten.

12. *Überschreitet* der Läufer auf dem Hin- oder Rücklaufe eine der *seitlichen Grenzen* des Spielfeldes, so ist seine Partei ab. Der Läufer hat die Grenze überschritten, sobald er sich nicht mehr mit beiden Füssen innerhalb der Grenzlinie befindet.

13. Das strafbare Überschreiten der Laufmallinie und der Seitengrenze wird festgestellt durch einen Doppelpfiff des Schiedsrichters. Bei Übungsspielen ruft man: „Daneben!“ und „Draussen!“

14. Hat in dem Augenblick, wenn durch den Doppelpfiff des Schiedsrichters das Überschreiten derLaufmallinie und der Seitengrenze festgestellt wird, jemand von der bisherigen Fang-, jetzigen Schlagpartei den Ball in der Hand oder wird er ihm gerade zugespielt, so lässt er ihn zu Boden fallen oder wirft ihn hoch. Andernfalls lässt man ihn am Boden liegen. Das Hochwerfen ist sowohl mit Schock- wie Schwungwurf gestattet. Auch braucht der Werfer nicht mit dem Gesicht dem Schlagmal zugekehrt zu sein.

Wird der Ball nach Ansicht des Schiedsrichters absichtlich schief hochgeworfen, so bleibt die bisherige Fangpartei am Schlage. Die durch den Malwechsel unterbrochenen Läufe zählen indes nicht mehr.

Fliegt der Ball nach einem Hochwurfe ins Mal, so wird nach Regel 23 verfahren.

15. Sollte die bisherige Fangpartei, trotzdem ein Läufer die Grenze überschritten hat, den Ball nicht zu Boden werfen, sondern einen Läufer abzuwerfen suchen, so bleibt im Falle eines Fehlwurfes die bisherige Schlagpartei im Male; ihre unvollendeten Läufe können infolge des Überschreitens der Grenze nicht mehr gerechnet werden.

16. Jeder Läufer hat das Recht, wenn nach ihm ohne Erfolg geworfen wurde, sogleich zum Schlagmal zurückzukehren, auch ohne dass er das Laufmal berührt hat. Der Lauf wird ihm dann voll angerechnet, wenn er nicht etwa nachher doch noch abgeworfen wurde. Im übrigen gilt die Regel 8 auch für ihn.

Bei Zweifeln, nach welchem von mehreren Spielern der Wurf gezielt war, entscheidet der Werfer. Bei Zweifeln, ob ein Spieler den Ball ins Schlagmal warf oder einen Gegner abzuwerfen versuchte, entscheidet der Schiedsrichter.

17. Nimmt ein Läufer beim Verlassen des Schlagmales das Schlagholz mit, so ist sein Lauf ungültig und muss ohne Schlagholz wiederholt werden.

18. Wird ein Läufer absichtlich im Laufen gehindert, so gilt sein Lauf als vollzogen; der Läufer

darf wurffrei ins Schlagmal zurückkehren. Ein auf ihn erfolgender Treffwurf gilt also nicht.

c. Das Abwerfen.

19. Die Spieler der Schlagpartei können, solange sie im Spielfeld sind und sich nicht mit beiden Füssen über die Lauf- oder Schlagmallinie gerettet haben, von der Fangpartei abgeworfen werden. Durch das Abwerfen wird die bisherige Fangpartei zur Schlagpartei und hat möglichst schnell ins Mal zu eilen. Sie erhält für den Abwurf einen Punkt.

Die neue Fangpartei kann durch rasches Abwerfen sofort wieder Schlagpartei werden.

20. Würfe, die erst treffen, nachdem sie von einem Gegenstand (z. B. vom Erdboden oder einem andern Spieler) abgeprallt sind, zählen nicht als Treffer.

In Fällen, wo ein Treffwurf zweifelhaft ist, entscheidet der Schiedsrichter, bei Übungsspielen der Spieler, auf den geworfen wurde.

21. Mit dem Balle in der Hand darf — auch ausserhalb des eigentlichen Spielfeldes — nicht gelaufen werden. Ein Fänger, der mit dem Ball in der Hand gelaufen ist, darf diesen zwar einem Parteigenossen zuspielen, aber nicht selbst zum

Abwerfen benützen. Ein allfälliger Treffwurf ist ungültig. — Unter Laufen im Sinne dieser Regel ist nicht *die* Bewegung zu verstehen, die man macht, um in eine wurfgerechte Stellung zu kommen (Vor-, Rück- oder Seitstellen eines Beines oder Ausfall), sondern eine deutliche Bewegung von der Stelle weg mit beiden Beinen.

Sollten die Spieler einer Partei wiederholt mit dem Balle laufen, so ruft der Schiedsrichter: „Ins Mal!“ und der Ball muss ins Schlagmal zurückgeworfen werden. Die Läufer unterbrechen ihren Lauf erst dann, wenn der Schiedsrichter „Halt“ pfeift.

22. Solange der Ball „im Spiel“ ist, gehört er der Fangpartei. Wird diese durch einen Läufer absichtlich an der Benützung des im Spiel befindlichen Balles gehindert, so tritt ein „Strafwechsel“ ein, d. h. die bisherige Fangpartei wird wurffrei zur Schlagpartei,

Zum absichtlichen Hindern gehören z. B. folgende Einzelfälle:

1. Kein Läufer darf einen Fänger absichtlich durch Stossen oder Anrennen am Ballfangen, Einkreisen oder Abwerfen eines Läufers hindern.

2. Die Schlagpartei darf den im Spiel befindlichen Ball nicht absichtlich mit irgendeinem Körperteil oder dem Schlagholz wegstossen.
3. Die Schlagpartei darf den im Spiel befindlichen Ball nicht absichtlich in Benutzung nehmen, also:
   a) der in Gefahr des Abgeworfenwerdens stehende Läufer darf den Ball nicht abfangen, um seinerseits einen Treffer zu machen;
   b) der Spieler, der eben einen Treffer gemacht hat, darf den Ball nicht absichtlich wieder ergreifen, um aufs neue einen Treffer zu machen;
   c) die Schlagpartei darf den zum Aushungern ins Mal geworfenen Ball nicht vor dem Male auffangen oder aufnehmen, um den wurffreien Malwechsel zu verhindern, oder Gelegenheit zum Abwerfen zu haben;
   d) die Schlagpartei darf nicht den durch einen kleinen Schlag aus dem Male beförderten Ball sofort wieder ergreifen, um einen Treffer oder um Halt zu machen, wenn ein Aushungern zu befürchten steht.

23. Fliegt der Ball nach einem Treffwurf — den Getroffenen stark streifend oder von ihm ab-

prallend — sofort ins Schlagmal, so ist er noch nicht „ausser Spiel“ (vergl. 8). Er gehört der bisherigen Schlagpartei, die durch den Treffwurf Fangpartei geworden ist. Sie kann ihn rasch zum Abwerfen benutzen, ganz gleich, wie wenn er im Spielfeld läge (vergl. 19). Erst wenn der Ball von den neuen Fängern im Mal aufgehoben und dort niedergeworfen oder ins Schlagmal befördert worden ist, ist er „ausser Spiel“ und die Spieler der neuen Schlagpartei müssen ihren Lauf unterbrechen.

Hat bis zu diesem Augenblick von der neuen Schlagpartei kein Spieler das Schlagmal erreicht, so bleibt die frühere Schlagpartei am Schlage.

Haben alle Spieler der neuen Schlagpartei das Schlagmal erreicht, dann gehört der im Schlagmal liegende Ball ohne weiteres der Schlagpartei.

24. Die Schlagpartei kann das verlorene Mal durch rasches Abwerfen sofort wiedergewinnen:

a) Wenn einer der ihrigen die Seitengrenze oder die Laufmallinie unrichtigerweise überschritten hat (vergl. 11 und 12).

b) wenn ein Spieler ihrer Partei abgeworfen worden ist (Vergl. 19.);

c) wenn ein Spieler ihrer Partei den Ball irrtümlich gefasst oder berührt hat (Vergl. 22.).

d) Das Fangen.

25. Ein gültiger Fang des aus dem Male herausgeschlagenen Balles kann nur mit *einer* Hand gemacht werden (Fangball); dabei muss der Ball frei aus der Luft gefangen werden und darf nicht mit irgendeinem anderen Körperteil des Fangenden ausser dessen Hand in Berührung kommen oder gehalten werden. Der von einem Gegenstande oder einem Mitspieler oder von der Hand des Fangenden abspringende Ball darf noch gefangen (nachgefangen) werden; das Nachfangen kann auch mit der andern Hand geschehen. Die Fangbälle werden laut gemeldet mit: Fangball! Der vom Boden abspringende Ball kann nicht mehr gültig gefangen werden. Jeder Fangball zählt der Fangpartei einen Punkt.

26. Wenn ein Läufer einen Fänger absichtlich am Fangen hindert, so gilt der Ball als gefangen.

Wenn die Fangpartei durch zweckloses Hin- und Herwerfen des Balles nach der Meinung des Schiedsrichters absichtlich das Spiel verschleppt, besonders wenn das kurz vor Schluss des Spieles geschieht, in der Absicht, sich den Sieg zu sichern, so kann der Schiedsrichter anordnen, dass der Ball ins Mal geworfen wird.

e) Das Aushungern.

27. Gelingt es der Fangpartei, den Ball ins Schlagmal zu schaffen, wenn sich kein schlagberechtigter Gegner dort befindet, so tritt ein Wechsel ein; die bisherige Fangpartei geht wurffrei ins Mal, d. h. die ins Mal laufenden bisherigen Fänger können nicht abgeworfen werden.

f) Der Malwechsel.

28. Ein Malwechsel tritt ein:

1. Mit Abwerfen.

a) Beim strafbaren Überschreiten der Seitengrenze oder der Laufmallinie (Vergl. 11 und 12.);
b) nach einem Treffwurf (Vergl. 19—23.);
c) wenn die Schlagpartei den Ball irrtümlich fasst oder berührt, solange er „im Spiel" ist (Vergl. 8, 22 und 24.).

2. Ohne Abwerfen.

a) Nach dem Aushungern (Vergl. 32.);
b) beim Strafwechsel (Vergl. 22.).

Anmerkung: Der Malwechsel an und für sich gibt keine Punkte.

29. Steht beim Malwechsel ein Spieler der bisherigen Fang-, nunmehrigen Schlagpartei hinter der Laufmallinie oder ihrer Verlängerung, so ist

er abseits. Er kann nicht abgeworfen werden, so lange er hinter der Laufmallinie bleibt. Will er ins Schlagmal, so muss er seinen Weg über die Laufmallinie nehmen. In dem Augenblick wo er sich ins Spielfeld begibt, ist er nicht mehr wurffrei. Ausserdem unterliegt er dann der Regel 12.

Spieler, die sich beim Malwechsel ausserhalb der Seitengrenze befinden, sind nicht wurffrei; sie können auch ausserhalb des Spielfeldes abgeworfen werden.

XII. Wertung und Buchführung.

Durch einen Punkt werden gewertet:

1. Für die Schlagpartei:

a) die Weitbälle (vergl. 5),
b) die gültigen Läufe (vergl. 6).

2. Für die Fangpartei:

a) die Treffwürfe (vergl. 19),
b) die Fangbälle (vergl. 25).

Bei der Buchführung wird jeder Punkt durch einen Strich bezeichnet. Die Art der Punkte kann man durch verschiedene Zeichen über dem Striche kenntlich machen;

Lauf: einfacher Strich ı
Weitball: Strich mit Winkel î
Fangball: „ „ Null ı̊
Treffwurf: „ „ Punkt i

Für jede Partei werden die Punkte auf einer besondern Linie notiert. Nach je 5 Strichen zieht man zur Abgrenzung einen etwas längern, senkrechten Strich. Unter jede Fünfergruppe schreibt man die höchste in ihr enthaltene Ziffer.

Beispiel:

Partei A. | ı̊ ı ı ı i | ı ı̊ ı̊ ı̊ î | ı ı ı ı ı | ı̊ i ı ı ı |
5 10 15 20

Partei B. | ı ı î ı ı | ı ı î ı ı | i ı ı̊ ı̊ i | ı ı ı ı ı | ı î ı ı ı
5 10 15 20

Anmerkung 1: Rettet sich ein Spieler, wenn seine Partei den Schlag gewinnt, an das Laufmal und läuft erst später zum Schlagmal, so wird dieser Lauf nicht gezählt; ebenso wenn die Partei den Schlag verliert, ehe der Läufer das Schlagmal wieder erreicht hat. Es muss daher das Bestreben eines jeden Spielers sein, seinen Lauf sobald als möglich zu beendigen, damit derselbe seiner Partie noch zugute kommt.

Anmerkung 2: Gewinnt die bisherige Schlagpartei das durch das Abwerfen verlorene Mal durch einen Treffwurf sofort wieder, so wird trotzdem auch der vorherige Treffwurf der betreffenden Partei angerechnet.

Bei der Einführung des Spieles ist es vorteilhaft, wenn der Spielleiter die Punkte laut zählt und so die Spieler mit der Wertung bekannt macht.

Bei Übungsspielen sind die Schüler zu gewöhnen, die Punkte selber zu zählen.

Bei Wettspielen besorgen das Aufschreiben der Punkte zwei Buchführer, von jeder Partei einer.

Anmerkung: Am besten stellen sich die beiden zusammen am Schlagmale in der Nähe des Schiedsrichters auf; beide schreiben nach den Angaben des Schiedsrichters für beide Parteien an und kontrollieren sich gegenseitig.

XIII. Schiedsrichter.

Bei Wettspielen müssen zwei Schiedsrichter vorhanden sein; der eine steht an der einen Seite des Spielfeldes oben ausserhalb des Schlagmales und beobachtet die hereinkommenden Läufer und zugleich die ihm zunächst liegende Seite und Hälfte des Spielfeldes; der andere steht auf der anderen Seite ausserhalb des Spielfeldes etwas schräg nach vorn vor dem Laufmale. — Bei wichtigen Wettspielen empfiehlt es sich, noch einen dritten Schiedsrichter zu Hilfe zu nehmen, der dem zweiten Schiedsrichter gegenüber hinter dem Laufmal steht und hauptsächlich die schiefen Bälle, die weiten Bälle sowie die Treffwürfe auf der hinteren Hälfte seiner Spielfeldseite beobachtet. Es empfiehlt sich, die weiten Schläge durch Hochheben einer Fahne

oder eines Taschentuches dem vorderen Schiedsrichter und den Anschreibern kenntlich zu machen.

Der erste Schiedsrichter eröffnet das Spiel zur festgesetzten Zeit und hat auch das Recht, wegen eintretender Dunkelheit, störender Zuschauer oder zu schlechter Witterung das Spiel vorzeitig abzubrechen (siehe auch die Anweisung für die Schiedsrichter).

XIV. Besondere Anweisungen für Schiedsrichter.

Die Schiedsrichter müssen ihres schwierigen Amtes mit grösster Ruhe, aber auch mit durchgreifender Entschlossenheit walten. Bei dem schnellen Wechsel des Spieles ist schärfste Aufmerksamkeit nötig. Sollte trotzdem ein Irrtum unterlaufen, so muss der Schiedsrichter, falls es noch möglich ist, ohne den Fortgang des Spieles zu stören, sofort widerrufen. Stellt sich ein Fehler in der Entscheidung nicht sofort heraus, so müssen sich die Spieler mit dem Entscheid des Schiedsrichters zufrieden geben.

Bei Ungehörigkeiten, Irrtümern, Eindringen fremder Personen ins Spiel und ähnlichen Anlässen, kann der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.

Ein unterbrochenes Spiel kann auf verschiedene Weise wieder eröffnet werden; in den meisten Fällen wird man einfach das Spiel so weiter gehen lassen können, wie es im Augenblick der Unterbrechung stand. Sollte das — in seltenen Fällen — nicht angängig sein, so kann der Schiedsrichter den Ball hochwerfen; die nunmehrige Fangpartei sucht ihn zu erhaschen, während die Schlagpartei ins Mal eilt; dann geht das Spiel in gewohnter Weise weiter.

Am besten teilen sich die Schiedsrichter in folgender Weise in ihre Tätigkeiten:

1. Der 1. Schiedsrichter eröffnet und schliesst das Spiel zur festgesetzten Zeit durch einen Pfiff. Ehe er beginnt, muss er bei beiden Parteien die Spielbereitschaft feststellen (also z. B.: Fertig? Achtung! Pfiff).

2. Jeder Schiedsrichter entscheidet für die ihm zunächst liegende Seite und Ecke des Spielfeldes, ob ein Treffer vorliegt oder nicht. Wird der Treffer anerkannt, so muss das sofort durch Doppelpfiff bekannt gemacht werden; wird nicht gepfiffen, so geht das Spiel weiter, als ob ein Fehlwurf vorgekommen sei. Ganz ungebracht ist es, wenn die Spieler in solchen Fällen die Meinung des Schiedsrichters durch Rufe zu beeinflussen suchen. Daher

darf der Schiedsrichter unter keinen Umständen solches Einreden dulden.

3. Jeder Schiedsrichter achtet für seine Feldseite darauf, ob die Läufer die Grenze überschreiten. Das Überschreiten muss sofort durch Doppelpfiff bestätigt werden. Erfolgt kein Pfiff, so wird weiter gespielt, als ob kein Überschreiten stattgefunden hätte.

4. Der 1. Schiedsrichter hat ferner scharf darauf zu sehen, ob der Schläger im Mal steht oder nicht; er muss die Anzahl der gültigen Läufe feststellen und sie den Anschreibern mitteilen; er muss durch einen einfachen Pfiff Halt machen, wenn der Ball von der Fangpartei ins Mal geworfen wird.

5. Ist der Ball verloren, so unterbricht der erste Schiedsrichter das Spiel durch den Ruf „Halt!“; beim Wiederfinden eröffnet er es durch einen Pfiff.

6. Besonders scharf müssen die Schiedsrichter auf Ungehörigkeiten im Benehmen der Spieler achten. Falls Spieler nach dem „Halt!“ noch weiter laufen, muss der Schiedsrichter sie zurückstellen; bei wiederholtem Fehler möge er nach erfolgter Verwarnung den dadurch erzielten Lauf für ungültig erklären und diesen wiederholen lassen. Sollte ein Läufer am Wiederlaufen gehindert werden

oder ein Fänger von einem Läufer angerannt werden, so muss der Schiedsrichter, *wenn nach seiner Ansicht ein absichtliches Vergehen des Spielers vorliegt*, sofort einschreiten und gemäss den entsprechenden Regeln verfahren.

7. Wird der Ball schief über die Grenze geschlagen, so pfeift der für die betreffende Seite verantwortliche Schiedsrichter in dem Augenblicke, wo der Ball die Grenze überschreitet.

8. Bei ungültigen Schlägen pfeift der 1. Schiedsrichter sofort, damit die Läufer nicht unnötigerweise angestrengt werden.

9. Bei weiten Schlägen, die den Ball in der Luft hinter die Laufmallinie treiben, die also nach Regel 5 durch einen Punkt gewertet werden, entscheidet der am weitesten hinten stehende Schiedsrichter darüber, ob die Wertung zu erfolgen hat, mit dem lauten Ruf: „Weitball“ und nötigenfalls durch Winken mit Fahne oder Taschentuch.

Ein Doppelpfiff erfolgt also:

a) bei jedem gültigen Treffwurfe;

b) wenn ein Läufer unrichtigerweise die Seitengrenze oder die Laufmallinie überschreitet*);

*) Bei Übungsspielen kann in diesem Falle das Pfeifen erspart bleiben. Der Hochwerfer ruft einfach selbst: „Über die Grenze!“ oder „Draussen!“.

c) beim Strafwechsel.

Ein einfacher Pfiff erfolgt:

a) bei Beginn und Schluss des Spieles;

b) beim Wiedereröffnen des Spieles, nachdem der Ball verloren war;

c) bei jeder anderen Unterbrechung des Spieles durch den Schiedsrichter;

d) bei einem schiefen Balle;

e) bei einem ungültigen Schlage*);

f) bei Halt, d. h. wenn der Ball von der Fangpartei ins Mal geworfen wird.

Gerufen wird:

a) „Fangball!“ bei jedem gültigen Fang. Wird ein Fang infolge eines Fehlers nicht anerkannt, so mache man laut darauf aufmerksam, vielleicht durch: „Kein Fangball!“ oder: „Fang ungültig!“, um Irrtümern vorzubeugen;

b) „Weitball!“ von dem hinteren Schiedsrichter, wenn die Bedingungen für die Wertung eines gültigen Schlages eingetreten sind;

c) „Halt!“ wenn der Ball verloren ist.

10. Vor Beginn jedes Spieles prüfe der Schiedsrichter das abgesteckte Spielfeld in bezug auf die

*) Damit die Spieler und Schiedsrichter auf dem hinteren Teil des Spielfeldes genügend unterrichtet sind, ist es ratsam, ausserdem noch „Ungültig“ zu rufen.

richtigen Masse; dann lasse er die Parteien um den Platz losen.

11. Sollte sich ein Spieler trotz Verwarnung gegen den Schiedsrichter unbotmässig erweisen, so steht diesem das Recht zu, den Spieler vom Weiterspielen auszuschliessen. Dasselbe Recht steht dem Schiedsrichter zu, wenn ein Spieler sich eines unredlichen Spieles schuldig machen sollte, selbstverständlich wird der Schiedsrichter von diesem Mittel nur im Notfalle vorsichtigen Gebrauch machen; gewöhnlich wird die Verwarnung mit der Drohung des Ausschlusses genügen. Im Falle vorkommender Unredlichkeiten aber (z. B. *absichtlich* falscher Angaben, *absichtlichen* Laufens ohne Schlag usw.) lasse man unnachsichtliche Strenge walten.

12. Bei einbrechender Dunkelheit, eintretendem Unwetter, Eindringen der Zuschauer und bei Widersetzlichkeiten der Spieler gegen seine Anordnungen darf der 1. Schiedsrichter das Spiel vorzeitig schliessen.

Von

J. Steinemann

Gymnasial-Turnlehrer in Bern

ist im Verlag von **A. Francke** in **Bern** ferner erschienen:

Rumpfübungen

Lehrbuch für das Schul- und Vereinsturnen, sowie zum **Selbstgebrauch.** Nach *schwedisch-dänischem System in deutscher Turnsprache.* 99 S. mit 72 Abbildungen nach Naturaufnahmen. 1910. Kart. Preis Fr. 3.—; M 2.50.

Vorbilder für das Haltungs-Turnen

7 Folio-Tafeln auf feinem Karton 38×24 cm. mit 58 Figuren aus „Rumpfübungen". Mit Geleitwort. In Umschlag. Preis Fr. 1.80; M 1.40.

Preis für Tafeln und Text („Rumpfübungen") zusammen Fr. 4.—; M 3.20.

Aus den **Pressurteilen** über **„Rumpfübungen":**

„Die Rumpfübungen, den wertvollsten Teil der schwedischen Gymnastik, in deutscher Sprache und — unter Zugabe von Eigenem — in einer uns deutschen Turnlehrern handlichen Gliederung geboten zu haben, ist das Verdienst des Berner Gymnas.-Turnlehrers *Steinemann.* Sein Buch wird bei seiner klaren Anlage, bei der vernünftigen Einordnung der Rumpfübungen in den ganzen Verlauf der Turnstunde und durch die vollendeten 72 künstlerischen Bilder **eines unserer besten deutschen Turnbücher** werden".

Sem. Lehrer *Br. Behr* in *Schleiz*
i. d. „Pädagog. Blättern für Lehrerbildung".

„Über alles Lob erhaben sind die 72 prachtvollen Abbildungen (Autotypien auf mattem Papier). **Jede einzelne Stellung ein Kunstwerk.** Die Modelle von seltener Schönheit in bezug auf die Proportionen im ganzen wie in Haltung, Bewegung und Ausbildung der Muskulatur. **Einfach klassisch und nicht zu überbieten."**

Prof. *Max Guttmann,* Wien
i. d. „Oesterreichischen Mittelschule".

Bibliotheken der Univ. Bern StUB

Exemplar-Nummer 994364

PP

A R